

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
BOWLING DI TAMAN KANAK-KANAK GOEMERLANG
KECAMATAN SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh
MUGI RAHAYU
NPM : 1411070179

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H /2018 M**

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
BOWLING DI TAMAN KANAK-KANAK GOEMERLANG
KECAMATAN SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh
MUGI RAHAYU
NPM : 1411070179

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Drs. Mukti SY., M.Ag
Pembimbing II : Syafrimen, M.Ed., Ph.D

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H /2018 M**

ABSTRAK

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KAGNITIF MELALUI PERMAINAN BOWLING DI TAMAN KANAK-KANAK GOEMERLANG KECAMATAN SUKARAME BANDAR LAMPUNG

**Oleh
MUGI RAHAYU**

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang lebih menekankan pada potensi intelektual manusia. Sedangkan permainan bowling adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas pin dijatuhkan dalam sekali gelinding atau lemparan, untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung. penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif melibatkan satu orang guru. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukan bahwa guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling adalah sebagai berikut: (i) Menyediakan Media atau bahan yang menarik perhatian anak (ii) Mengatur posisi anak (iii) menjelaskan dan mencontohkan cara bermain bowling (iv) memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bowling. Dari ke empat langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sudah menerapkan langkah-langkah permainan bowling dengan baik dalam mengembangkan kemampuan kognitif.

Kata Kunci: *Kemampuan Kgnitif, Permainan Bowling*



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN BOWLING DI TAMAN
KANAK-KANAK GOEMERLANG KECAMATAN
SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

Nama : **MUGI RAHAYU**
NPM : **1411070179**
Jurusan : **Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Mukti SY, M.Ag

NIP. 195705251980031005

Syafrimen, M.Ed. Ph.D

NIP. 197708072005011005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Merivati, M.Pd

NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BOWLING DI TAMAN KANAK-KANAK GOEMERLANG KECAMATAN SUKARAME BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh: **MUGI RAHAYU, NPM. 1411070179**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**, telah diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Senin, 15 Oktober 2018, Pukul 10.00-12.00 WIB di Ruang Sidang PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag (.....)

Sekretaris

: Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd (.....)

Penguji Utama

: Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I

: Drs. Mukti SY, M.Ag (.....)

Penguji Pendamping II

: Syafrimen, M.Ed, Ph.D (.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

يُنَبِّتُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَبَ وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ ۚ إِنَّ فِي
ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Dia menumbuhkan bagi kamu dengan air hujan itu tanaman-tanaman, dan pohon zaitun, dan pohon kurma, dan anggur dan segala macam buah-buahan sesungguhnya pada yang demikian itu adalah pertanda bagi yang memikirkan(QS. An-Nahl Ayat 11).¹



¹ Departemen Agama RI, Alquran Karim (Jakarta Leatara, 2004), h.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, dengan rasa ikhlas dan tulusku persembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada orang yang selalu memberikan makna dalam hidupku, terutama untuk:

1. Kedua orang tua yang tercinta, Ayahanda Kaderin dan Ibunda Misyati yang telah mengasuh, merawat, mendidik, dan membesarkan dengan penuh kasih sayang yang setulus hati serta tiada hentinya dalam setiap sujud dan tahajudnya yang selalu mendo'akan keberhasilanku.
 2. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan khususnya jurusan PIAUD angkatan 2014 yang selama ini membantu dan memberikan motivasi dan inspirasi.
 3. Terimakasih kepada sekolah Taman Kanak-kanak Goemerlang Sukarame Bandar Lampung, yang telah memberikan waktunya untuk menjadiii tempat penelitian ini
 4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang ku banggakan tempatku menuntut ilmu, telah mendewasakanku dalam berfikir, bertindak serta memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk masa depanku.
- Bandar lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Mugi Rahayu biasa di panggil Mugi lahir di sumber Agung Kecamatan Suoh Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 07 Desember 1995 yang merupakan putri semata wayang dari pasangan Bapak Kaderin dan Ibu Misyati. Ayah bekerja sebagai petani dan ibu sebagai ibu rumah tangga, penulis beralamat di Pekon Sumber Agung Kecamatan Suoh Kabupaten Lampung Barat.

Pendidikan diawali dengan menempuh Studi Pendidikan Dasar di SDN 1 Tuguratu pada tahun 2002 dan lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah di Bhakti Mulya Kecamatan Suoh Kabupaten Lampung Barat pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2011, selanjutnya pada tahun 2011 menempuh pendidikan Madrasah Aliyah Negeri lulus pada tahun 2014, kemudian pada tahun yang sama penulis mendaftarkan diri sebagai mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. Alhamdulillah pada semester 1 sampai vii belajar berkerja dan alhamdulillah pada semester 8 mendaftar sebagai guru honor di Taman kanak Goemerlang Sukarame Bandar Lampung sampai saat ini.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah yang tidak terkira, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayahNya, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik, shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan, namun atas bimbingan dari berbagai pihak sehingga semua kesulitan dan hambatan bisa teratasi oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dan berbagai hal sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku ketua jurusan dan ibu Hj. Romlah, M.Pd I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai pengarahan dan menyusun skripsi ini.

3. Drs. Mukti, SY, M.Ag sebagai dosen pembimbing I dan Syafrimen, M.Ed, Ph.D sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Raden Intan lampung yang telah ikhlas membimbing dan mendidik serta memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis dan juga para staf kasubag yang telah banyak membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala staf perpustakaan pusat maupun perpustakaan tarbiyah yang telah membantu keperluan buku selama kuliah dan selama menyusun skripsi.

Semoga bantuan dana amal mereka akan memperoleh pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari akan adanya kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan berguna bagi nusa dan bangsa.

Bandar Lampung, 20 Mei 2018
Penulis

Mugi Rahayu
1411070179

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGATAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Perkembangan Kemampuan Kognitif	15
B. Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Berbagai Metode	24
C. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling	26
D. Penelitian Yang Relavan	34
 BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Subjek Penelitian.....	37
C. Lokasi Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Instrumen Penelitian.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
G. Uji Keabsahan	46
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	62

BAB V KESIMPULAN, SARAN, PENUTUP

A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
C. Penutup.....	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Kerangka Wawancara Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di Tk Goemerlang Kec. Sukarame Bandar Lampung
- Lampiran 2 Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di
- Lampiran 3 Lembar Observasi Untuk Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di Tk Goemerlang Kec. Sukarame Bandar Lampung
- Lampiran 4 Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 5 Kartu Konsultasi
- Lampiran 6 Surat Penelitian
- Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian Dari Taman Kanak-Anak Goemerlang
- Lampiran 8 Acc Caver Seminar
- Lampiran 9 Acc Caver Munaqosah
- Lampiran 10 Pengesahan Proposal Seminar
- Lampiran 11 Foto Kegiatan Bermain Bowling

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan atau pun intelegensi yang menandai seorang dengan ide-ide belajar pada aspek-aspek perkembangan yang mampu stimulus salah satunya perkembangan kognitif supaya anak mampu untuk bereksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra.

Zupancic dan Kavic, mengungkapkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk menafsirkan isyarat sosial, dan teknik pengelolaan konflik yang berhasil. Oleh karena itulah kemampuan kognitif akan membantu anak-anak untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan sekitar mereka.¹

Kemampuan kognitif adalah tugas yang utama dari proses pembelajaran atau proses belajar mengajar. Kemampuan kognitif manusia mencakup sejumlah ciri seperti perhatian, persepsi pemikiran, penalaran,

¹ Sung-Ac-Chi, Seong Hyun Kini, Hayun Jin Kim, Problem Behaviours Of Kindergartners: The Affects Of Children's Cognitive Ability, Creativity, And Self-Esteem, Journal Of Education, Vol 36 No 1, (2016), h. 2

ingatan pembentukan, pemecahan masalah, analisis dan kapasitas sintesis, imajinasi kreatif, dan lain-lain.²

Pencapaian perkembangan anak yang optimal menjadi hal yang sangat penting salah satunya adalah kognitif. Menurut Krouse, Bochner & Duchesne, perkembangan kognitif yaitu kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyeras, mengorganisasi dan mencerna segala informasi.³

Menurut Aisyah bahwa memerlukan berbagai kegiatan untuk mengorganisasikan informasi didalam otak apabila anak hanya diberi sedikit petunjuk, maka anak-anak akan mengalami kesulitan untuk memahami.⁴ Anak usia dini sangat membutuhkan rangsangan didalam lingkungan salah satunya lingkungan sekolah, sebab disekolah anak memperoleh berbagai rangsangan dan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dapat dimiliki anak

Anak juga mengembangkan pemahaman dan pemikiran yang baik tentang dunia diawal tingkat kehidupan. mulai tahap perkembangan kognitif

² Tapan Kumar Basatia dkk. MAI (Multi-Dimensional Activity Based Integrated Approach) A Strategi For Cognitive Development Of The Learners At The Elementary Stage, (*Journal International Education Studies*, Us-china Education Review, 2012), h. 69

³ Salmiati dan Nurbaity dan Desy Mulia Sari, Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman Kota Banda Aceh), *Jurnal ISSN 2355-102X*, Vol. III Nomor 1, (Maret 2016), h. 45

⁴ Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 5-32

diantaranya: a) Pemikiran mereka diarahkan oleh persepsi, misalnya dengan melihat apa yang dilihat di lingkungan sekitar mereka, b) mereka memiliki cara berfikir egosentris, c) Mereka belum siap untuk berfikir logis, memiliki konsep dasar, d) Mereka tidak siap pikir secara abstrak, e) Mereka diajarkan instruksi langsung melalui pengalaman konkret yang objektif.⁵

Perkembangan kognitif berada pada tahap praoperasional yaitu: a) kemampuan anak berfikir secara simbolis. b) mulai tumbuh dan mampu berkomunikasi secara verbal. c) anak belajar meniru dan menggunakan bahasa sebagai simbol yang melambangkan sesuatu di dalam pikirannya.⁶

Kemampuan dasar kognitif anak yang berada pada fase praoperasional diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berfikir secara simbolik, hal ini berarti walaupun benda aslinya tidak ada, membayangkan bentuk benda itu sendiri di dalam pikirannya.⁷ Anak dapat membayangkan sesuatu seperti benda yang dilihat atau yang dipegangnya.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk anak, misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal

⁵ Yelda Delgoshai, Neda Delavari, Applying multiple-intelligence approach to education and analyzing its impact on cognitive development of pre-school children, *Journal of Social and Behavioral Sciences* 32, (2012), h. 363

⁶ Retnowati, Giyati, Rose Mini Agoes Salim, and Airin Y. Saleh. "Effectiveness of Picture Story Books Reading to Increase Kindness in Children Aged 5-6 Years." *Lingua Cultural* Vol 12 No 1 (2018), h. 90

⁷ Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 246

ukuran, mengenaaal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola yang di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁸

Ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah sebagai berikut

Tabel 1
Indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia tahun

Aspek	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari 3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan pada masa ini sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa anak memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.

Proses kognitif yang diperlukan untuk mengembangkan dimasa kecil untuk membantu individu membuat rasa kompleksitas dunia disekitar mereka

⁸ Ramaikis Jawati, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Umami II, Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Spektrum PIs Vol 1 No 1, April h, 253

yang tangguh. Gaya kognitif seorang anak, yang menggabungkan pandangan mereka tentang diri mereka sendiri, dunia dan masa depan, melibatkan proses dimana seorang anak belajar untuk memahami peristiwa disekitar mereka, serta menafsirkan interaksi bevariasi sosial, baik diprediksi dan terduga yang mereka hadapi.⁹

Mengingat masa anak usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai berbagai potensinya, maka pada saat ini sangat tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, bahasa termasuk aspek perkembangan kognitif.

Dalam pebelajaran pada anak usia dini hendaknya tidak bersifat hafalan, akan tetapi harus menerapkan bermain yang meliputi perasaan yang menyenangkan, bebas memilih untuk terlibat aktif, sehingga pengetahuan dengan cara melatih anak berfikir, bernalar, mengambil keputusan, memecahkan masalah.

Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut

⁹ Cognitive Styles And Psychological Fuctioning In Rural Sounth Africal School Students Understanding Influences For Risk And Resilience In The Face Of Chronic Adversity” *Journal Of Adolescence*, Vol 4 No 9 (2016), h. 38-39

Battelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.¹⁰

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam perkembangan kognitif salah satunya dengan cara bermain, hal ini dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan.¹¹

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak melalui sebuah permainan seseorang anak dapat belajar banyak hal, karena dengan bermain anak-anak merasa senang dan mampu berkonsentrasi lebih lama sehingga kemampuan mengingat mereka menjadi lebih baik.

Menurut Suyadi bermain merupakan aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan, melalui bermain dapat memberikan kesempatan terhadap anak untuk bereksplorasi dan mengadakan percobaan-percobaan.¹²

Permainan bowling menurut Robet H. Stricland adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk

¹⁰ Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid I, Edisi 6*. Jakarta : Erlangga. 1998, h. 320

¹¹ Saghir Ahmad, Abid Hussain Ch, Ayesha Batool, Khadija Sittar, Misbah Malik, Play And Cognitive Development Formal Operational Perspective Of Piaget's Theory, Journal Of Education And Praticce, Vol 7 No 28, (2016), h. 72

¹² Ni Made Putri Masyuni, I Wayan Sujana, Luh Ayu Tirtayani Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pg-Paud, Volume 5 No1, (2017), h. 3

segitiga jika dilihat dari atas pin dijatuhkan dalam sekali gelinding atau lemparan, untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh.¹³

Guru berperan dalam membelajarkan anak, pada pendekatan ini guru berpegang pada panduan kemampuan yang akan dicapai anak dengan cara memahami minat, perasaan dan pengalaman anak. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pengalaman, perasaannya melalui interaksi kepada guru atau teman sebayanya.

Guru memiliki tanggung jawab yang tinggi, sehingga guru harus memiliki motivasi dalam mensukseskan tugasnya. Untuk melaksanakan tugas mendidik dengan baik, pendidik tidak cukup hanya memiliki kemampuan akademik dan keterampilan mengajar, namun mereka memerlukan keterampilan psikologis “motivasi” untuk mengantarkan anak ke arah yang lebih baik.¹⁴

Guru memiliki tanggung jawab yang besar bagi menjayakan pencapaian murid dalam bilik darjah. Untuk menjayakannya guru mesti memiliki keyakinan diri, hal tersebut dapat membantu guru dan murid untuk mewujudkan objektif pembelajaran. Untuk itu guru perlu memotivasi dan

¹³ H. Stricland, Robet, Bowling (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2007), h. 5

¹⁴ Syafrimen, Noriah Mohd,dkk, *Delapan Cara Pembinaan Motivasi Di Kalangan Pendidik*,Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Pusat Permata Pintar Negara National University of Malaysia,2016,h 2

merangsang minat belajar murid. Supaya murid dapat termotivasi untuk terus membangun pengetahuannya secara mandiri serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran dikelas.¹⁵

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Siti Nur Haryati Ar. Koesdyantho,¹⁶ ternyata sebagian anak masih terlihat bingung dan mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan berserta lambang bilangan, anak-anak cenderung diam bahkan menjawab dengan lama ketika ditanyai sejumlah benda dengan lambang bilangannya, hal ini disebabkan media yang digunakan guru kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak khususnya untuk mengajarkan memahami bilangan.

Kemudian penelitian sebelumnya dilakukan oleh Dyah Susanthi,¹⁷ masih banyak anak yang belum paham soal bilangan, urutan-urutan bilangan dan mengalami kesulitan dalam mengenal dan menghafal konsep bilangan dikarenakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan papan tulis dan lembar kerja.

Persoalan yang dipaparkan oleh Siti Nur Haryati Ar. Koesdyantho, dan Dyah Susanthi diatas adalah hal yang juga terjadi di lapangan dalam pra penelitian peneliti. Berdasarkan hasil pengamatan di Taman Kanak-Kanak

¹⁵ Titik rahayu, syafrimen syafril, dkk, *Kualiti Guru, Isu Dan Gambaran Dalam Pembelajaran Stem*, Universitas Kebangsaan Malaysia, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, h 1

¹⁶ Siti Nur Hayati Ar. Koesdyantho, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok B Lestari Karang Bangun, *Jurnal Audi* Vol 1 No 2, (Tahun 2017), h. 2

¹⁷ Dyah Susanthi, Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A Di Tk Kyai Hasyim Surabaya, Vol 1 No 1, 2012, h. 2

Goemerlang Kecamatan Sukarame pada kenyataannya upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sudah dilakukan tetapi masih kurang optimal.

Hal ini terlihat pada saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran guru masih terfokus pada lembar kerja anak/LKA yang menyebabkan anak jenuh, anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru, guru kurang memotivasi anak pada saat kegiatan, media yang kurang memadai sehingga pembelajaran yang kurang bervariasi, serta metode yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak belum maksimal.¹⁸

Dari paparan di atas maka peneliti menggunakan permainan bowling untuk mengatasi permasalahan dalam perkembangan kemampuan kognitif. Hal ini terlihat jelas bahwa Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.137 Tahun 2014 terdapat lima lingkup perkembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

Dari paparan di atas maka peneliti menggunakan permainan bowling untuk mengatasi permasalahan dalam perkembangan kemampuan kognitif. Hal ini terlihat jelas bahwa Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional

¹⁸ Hasil Pra Penelitian, di kelompok B Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung pada tanggal 26 -28 febuari 2018.

No.137 Tahun 2014 terdapat lima lingkup perkembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.¹⁹

Penulis menemukan 20 jurnal dan skripsi yang penulis baca tentang kemampuan yakni oleh, Fitriah Hayati dan Sari Mustika²⁰ Dyah Susanhti²¹ Siti Nur Haryati Ar. Koesdyantho²² Fitriani Ginting.²³ Sodikin, Nonike Rose, and Satinigsih Satinigsih²⁴ Putu Ayu AryaniA. A. Gede Agung, Luh Ayu²⁵Sopiah Nur, and Rohita Rohita²⁶ Eka Fitriana²⁷ Mftahul Ulum,

¹⁹Ni Kadek Surya Warniti, I. Ketut Ardana, and MG Rini Kristiantari. "Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Meronce Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B Tk Tirta Kumara Payangan." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol 2 No.1 (2014), h.5

²⁰ Hayati, Fitriah, And Sari Mustika. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok A Di Paud Kasih Ibu Banda Aceh." *Jurnal Buah Hati* Vol 3 No 1 (2016), h. 6

²¹Susanthi, Dyah. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A Di Tk Kyai Hasyim Surabaya." *Paud Teratai* Vol 2 No 1 (2013).

²² Siti Nur Hayati Ar. Koesdyantho, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok B Lestari Karang Bangun, *Jurnal Audi* Vol 1 No 2, (Tahun 2017), h. 2

²³Giting, F. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Plastik Bagi Anak Tunarungu Ringan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* Vol 1. No 2 (2012)

²⁴Sodikin, Nonike Rose, And Satinigsih Satinigsih. "Pengaruh Permainan Bowling Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A Tk Pgri Desa Prunggahan Kulon Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban." *Paud Teratai* Vol 3 No 3 (2014).

²⁵ Putu Ayu Aryani, A. A. Gede Agung, Luh Ayu Tirtayani, Penerapan Pemberian Tugas Berbantuan Media Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak, *Jurnal Pg Paud Universitas Pendidikan Genesha* Vol 3 No 1 (2014)

²⁶ Nur, And Rohita Rohita. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Bowling Dan Kartu Bergambar Pada Kelompok A Di Tk Kusuma Bangsa Plandaan Jombang." *Paud Teratai* Vol 3 No 3 (2014).

²⁷ Fitriana, Eke, I. Wayan Dharmayana, And Delrefi Delrefi. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Bermain Bowling Di Paud Harapan Ibu Desa Bandar Agung Kecamatan Ulu Manna Kabupaten Bengkulu Selatan*. Diss. Universitas Bengkulu, 2014.

Muhammad Reza²⁸ Heni Irawati, Dwi Prasetyo²⁹ Nurawati, Hanik³⁰
 Mukaromah, Siti³¹ Wira Syafitri Okta Nova.³² Kiki Fatmala³³ Natalia, Dessy.
³⁴ Sari, Putri Dwi, and Tomas Iriyanto³⁵.

Hasil dari ke 20 penelitian diatas menyimpulkan bahwa keberhasilan dari permainan bowling dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, hal ini dibuktikan dengan anak mulai berkembang anak mampu dalam mengenal lambang bilangan, serta dapat menghitung dan anak merasa lebih senang serta semakin antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti menggunakan kegiatan permainan Bowling untuk mengatasi permasalahan mengembangkan kemampuan kognitif.

²⁸ Ulum, Miftakhul, And Muhammad Reza. "Pengaruh Kegiatan Bermain Bowling Modifikasi Terhadap Konsep Mengenal Warna Anak Di Kb." *Paud Teratai* Vol 4. No 2 (2015).

²⁹ Irmawati, Heni, And Dwi Prasetyawati. "Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Dalam Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok A Di Tk Pgri 63 Semarang." *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 6. No. 1 (2017).

³⁰ Nurawati, Hanik. "Meningkatkan Kemampuan Dalam Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A Tk Aisyiyah Tawang Sari Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015."

³¹ Mukaromah, Siti. "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sidowarek I Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri."

³² Nova, Wira Syafti Okta. "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kata Di Pendidikan Anak Usia Dini Agam." *Jurnal Pesona Paud* Vol 1. No2 (2012).

³³ Fatmala, Kiki. pengaruh penggunaan media permainan bowling terhadap peningkatan perkembangan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di paud satria bandar lampung tahun ajaran 2015/2016

³⁴ C Natalia, Dessy. "Penerapan Permainan Bowling Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang Benda Pada Anak Kelompok A Di Tk Shining Star Malang." *Penerapan Permainan Bowling Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang Benda Pada Anak Kelompok A Di Tk Shining Star Malang/Dessy Natalia* (2015).

³⁵ Sari, Putri Dwi, And Tomas Iriyanto. "The Effect Of Bowling Game Toward Numeracy Skills For Intellectual Disability Student." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa* Vol 3 No 2 (2016)

Melihat paparan diatas maka peneliti mengambil judul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Bowling di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya memaksimalkan media yang ada disekolah
- b. Media yang kurang bervariasi dan menarik

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini berjalan efektif maka perlu adanya pembatasan dalam permasalahan agar tidak terlalu meluas. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai penerapan permainan bowling untuk mengembangkan kemampuan kognitif, dengan subjek yang akan di teliti yaitu satu orang guru pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah cara guru mengembangkan kemampuan kogntif melalui permaian bowing di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung.

E. Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimanakah cara guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling di Taman Kana-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi masukan serta referensi pembaca ataupun peneliti selanjutnya tentang mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama melalui permainan bowling pada jenjang pendidikan anak usia dini.

2. Secara praktis

Setelah diadakan penelitian di TK Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung secara praktis diharapkan dapat bermanfaat untuk :

a. Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi pendidik atau guru untuk dapat secara optimal membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan bowling.

b. Anak

Melalui kegiatan yang dilakukan, mudah-mudahan nantinya perkembangan kognitif anak akan lebih optimal berkembang sesuai

harapan yang nantinya akan menjadi bekal baginya untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

c. Peneliti

Bagi peneliti diharapkan mengetahui sejauh mana pemahaman dan kompetensi sebagai calon pendidik, di pendidikan anak usia dini yang nantinya mampu mengaplikasikannya.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang, dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak belajar cepat dan belajar dari pengalaman.¹

Zupancic dan Kavic, mengungkapkan bahwa kemampuan kognitif merupakan faktor inti yang mengembangkan kemampuan kognitif yang efektif, kemampuan untuk menafsirkan isyarat sosial, dan teknik pengelolaan konflik yang berhasil. Oleh karena itu kemampuan kognitif akan membantu anak-anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.²

Dalam konsep umum menurut Drever yang di kutip oleh Desmita, kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap metode pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran.³ Oleh karena itu, secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai

¹ Eleanor Sautelle, Jhon Hattie, Daniel N. Arifin, Personality Resilience, Self Regulation And Cognition Ability Relevant To Teacher Selection, Journal Of Teacher Education, Vol 40, (2015), h. 57

² Sung-Ac-Chi, Seong Hyun Kim, Hayun Jin Kim, Problem Behaviours Of Kindergartners: The Affects Of Children's Cognitive Ability, Creativity, And Self-Esteem, Journal Of Education, Vol 36 No 1, (2016), h. 2

³ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), h. 97

kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Menurut Gagne, kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan saraf pada saat manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf.⁴

Menurut web *cognition is the process of knowing* artinya kognisi merupakan proses mengetahui karena menyangkut sistem pemrosesan informasi melalui beberapa tahap, seperti tahap pengindraan melalui sistem syaraf sensoris yang ada dalam tubuh manusia sehingga pembentukan memori jangka panjang. Proses yang dimaksud ialah *perception, attetion, memory, problem solving*.⁵

Berdasarkan pengertian kognitif diatas dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan fikiran yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia, dan dikenal sejak usia dini.

Perkembangan kognitif usia prasekolah terdiri dari dua tahap yaitu pada usia 2 sampai 4 tahun merupakan tahap fungsi simbolik. Namun di usia

⁴ Sumanto, *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*, (Yogyakarta: Caps, 2014), h. 24

⁵ Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Vol. 9 No 1, (2016), h. 27

4 sampai 7 tahun, anak usia prasekolah berada pada tahap pemikiran intuitif yaitu tahap dimana anak mulai menggunakan penalaran primitifnya dan rasa ingin tahu jawaban semua hal yang ia tanyakan berkembang pesat

Menurut Henmon, kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi. Menurut Alfret Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi yaitu: 1) konsentrasi, kemampuan memusatkan kepada suatu masalah yang harus dipecahkan, 2) adaptasi, penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah, 3) sikap kritis.⁶

Unsur-unsur cognitive ability mencakup 3 unsur yaitu:

- a. *The ability to deal with abstraction* yaitu kemampuan menghadapi masalah abstrak seperti gagasan, simbol, hubungan konsep, prinsip.
- b. *The ability to solve problem* yaitu menangani situasi baru tidak sekedar membuat responden terlatih terhadap situasi yang sudah dikenal (familiar).
- c. *The ability to learn* yaitu terutama memahami dan menggunakan simbol-simbol abstrak seperti simbol verbal dan simbol lainnya.⁷

Sistem kemampuan kognitif adalah teori tiga lapis Stratum Carroll diantaranya:

⁶ Ibid, h. 14

⁷ Nilawati Tadjuddin, *Peneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*, (Bandar Lampung: Hereya Media, 2014), h. 125

- a. Rentang memori: kemampuan segera mengingat angka, huruf, atau barang lainnya (salah satu ukuran kerja kinerja memori)
- b. Memori kerja: kemampuan untuk sementara menyimpan dan melakukan serangkaian operasi kognitif pada informasi itu membutuhkan perhatian dan pengelolaan terbatassumber daya terbatas memori jangka pendek
- c. Kemampuan spasial: kemampuan untuk memvisualisasikan tokoh dalam orientasi yang berbeda (memahami, memanipulasi, mengeksplorasi secara visual)
- d. Penutupan verbal: kemampuan untuk mengidentifikasi kata-kata yang disajikan secara visual saat beberapa surat hilang.⁸

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak yaitu perkembangan tidak akan berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja, perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kognitif, serta perilaku. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu:

- a. Faktor internal yaitu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari diri anak sendiri. Faktor internal meliputi:

⁸ Jacek Gwizdka What A Difference A Tag Cloud Makes: Effects Of Tasks And Cognitive Abilities On Search Results Interface Use, Journal Rutgers University, New Brunswick, Nj 08901, Usa Vol. 14 No. 4, (2009), h. 2

1. Faktor bawaan yaitu karakteristik individu yang diwariskan oleh orang tua kepada anak segala potensi baik fisik maupun psikis sejak individu dari masa konsepsi.
 2. Faktor kematangan yaitu tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika mencapai kesanggupan kematangan ini ada hubungan erat dengan usia krolgis (usia kalender).
 3. Faktor minat dan bakat yaitu minat mengarahkan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Sedangkan bakat kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan agar dapat terwujud.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari luar. Faktor ekstenal ini meliputi:
1. Faktor lingkungan yaitu perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungan sekitar seperti keluarga, sekolah, dan teman sebaya.
 2. Faktor pembentukan yaitu segala keadaan diluar diri anak yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (pendidikan disekolah) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar)

3. Faktor kebebasan yaitu leluasaan manusia untuk berfikir divergen, yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah.⁹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu faktor bawaan sejak lahir, dimana faktor orang tua atau keluarga yang sangat utama dalam menentukan arah perkembangan di masa yang akan datang baik itu lingkungan, tempat tinggal maupun pengalaman dalam pendidikan.

Menurut teori Vygotsky bahwa pembelajaran terjadi saat siswa bekerja mengenai tugas-tugas yang belum di pelajari namun tugas-tugas itu berada dalam ZPD (*Zona Proximal Development*) yaitu jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya sebagai kemampuan pemecahan masalah secara mandiri yang diartikan sebagai kemampuan memecahkan masalah dibawah bimbingan orang dewasa atau memiliki kerjasama dengan teman sejawat yang lebih mampu.¹⁰

Perkembangan kognitif pada anak-anak dijelaskan dengan berbagai peristilahan, perkembangan kognitif menurut Piaget semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, meliputi empat tahapan yaitu:

⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Permna Media Grup, 2012), h. 59-60

¹⁰ Shabani, Karim, Mohamad Khatib, and Saman Ebadi. "Vygotsky's Zone of Proximal Development: Instructional Implications and Teachers' Professional Development." *English language teaching* Vol 3 No 4, (2010), h. 239

- a. Tahap Sensori Motor (0-2 tahun) bayi membangun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indrawi dan tindakan fisik. Bayi melangkah maju dari tindakan instingtual dan refleksif saat baru saja lahir kepemikiran simbolis menjelang akhir tahap ini.
- b. Tahap Pra Operasional (2-7 tahun) anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata dan gambar. Kata dan gambar ini merefleksikan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui koneksi informasi indrawi dan tindakan fisik, dan juga dalam mengembangkan memori dan imajinasi. Mereka belajar dengan dunia mereka dengan menonton, menggenggam, mendengar dan mengatakan.
- c. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun) anak kini bisa menalar secara logis tentang kejadian-kejadian konkret dan mampu mengklasifikasi objek kedalam kelompok yang berbeda-beda.
- d. Tahap Operasional Formal (11 tahun sampai dewasa remaja berfikir secara lebih abstrak, idealistis dan logis.¹¹

Tahap perkembangan praoperasional anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Anak sudah memahami realitas dilingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol. Cara berfikir anak pada tahap ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis hal ini di tandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

¹¹ Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Kencana : Prenada Media Group), h. 48

- a. *Transductive reasoning* yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- b. Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
- c. *Animisme* yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
- d. *Artificialism* yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
- e. *Perceptually bound* yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar
- f. *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- g. *Centration* yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.¹²

Menurut Piaget pada tahap praoperasional ada beberapa capaian perkembangan kognitif yaitu:

- a. Memahami Simbol
yaitu kemampuan berfikir tentang objek dan peristiwa objek walaupun peristiwa tidak hadir secara fisik atau secara nyata didepan anak
- b. Memahami Identitas
yaitu anak mampu memahami bahwa perubahan tidak mengubah karakter.

¹² Fatimah Ibda, Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget, Vol 3 No 1, (2015), h. 33

c. Memahami Sebab akibat

yaitu anak mampu memahami bahwa peristiwa memiliki sebab akibat

d. Mampu mengklafisikasikan

yaitu mengklafisikasikan suatu benda dengan warna bentuk ukuran

e. Memahami angka

yaitu anak dapat menghitung dan berkerja dengan angka, seperti anak membagi buah jeruk dengan teman-temannya dan menghitung buah jeruk tersebut untuk memastikan setiap orang mendapat jumlah yang sama

f. Empati

yaitu anak mampu membayangkan apa yang dirasakan orang lain.¹³

Menurut piaget, anak usia TK berada pada tahap praoprasional dimana anak belum menguasai metal secara logis. periode inni ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Sependapat dengan pendapat diatas yusuf mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak masa prasekolah adalah sebagai berikut:

a. Mampu berfikir menggunakan simbol

¹³ Dianne E Papalia Sally & Ruth, *Human Development (Psikologi Perkembangan)* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 324

- b. Berfikir masih dibatasi persepsi. mereka menyakini apa yang dilihatnya dan berfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama.
- c. Berfikir masih kaku
- d. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti kesamaan warna, bentuk, ukuran.¹⁴

B. Pengembangan Kemampuan kognitif

Pengembangan kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui beberapa metode antara lain:

a. Metode Bermain

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan.¹⁵

b. Metode Karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai

¹⁴ Masiton Dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 13

¹⁵ Saghir Ahmad, Abid Hussain Ch, Ayesha Batool, Khadija Sittar, Misbah Malik, Play And Cognitive Development Formal Operational Perspective Of Piaget's Theory, *Journal Of Education And Praticce*, Vol 7 No 28, (2016), h. 72

dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya.

c. Metode Eksperimen

Sudirman mengemukakan metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

d. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab guru dapat memberikan pertanyaan pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak.

e. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas ialah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas.

f. Metode Proyek

Metode meruapak salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dalam persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok.

g. Metode Demonstasi

Metode demonstrasi menurut suatu cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, prosedur dan atau pembuktian suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan cara menunjukkan benda sebenarnya ataupun benda tiruan sebagai sumber belajar.¹⁶

Dari ketujuh pengertian tentang metode pengembangan yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif salah satunya yaitu dengan menggunakan metode bermain dalam arti anak belajar sambil bermain sehingga memudahkan anak dalam mengingat dan berfikir secara intelejensi.

C. Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling

Bahwa pengembangan pada anak usia dini seharusnya dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan beraktivitas, sedangkan orang dewasa berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Pendapat ini sesuai dengan pendapat montalu salah satu fungsi bermain adalah mencerdaskan otak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya kerjasama fisik motorik, emosi kognitif

¹⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Cetakan Pertama*, (medan: perdana mulyana, 2016), h. 87

serta eksplorasi tanpa paksaan dan menerimanya pengetahuan dengan senang hati.¹⁷

Kesesuaian antara permainan dengan usia anak memang sangat penting diperhatikan. Karena itu, kita harus mempertimbangkan secara tepat saat memilihkan suatu permainan untuk anak, hal ini akan sangat membantu mengeksplorasinya diri dan lingkungannya dengan berbagai cara.

Selain itu, anak yang memperoleh permainan sesuai dengan usianya juga bisa membantu membentuk kemampuan mengendalikan tubuh, memfungsikan dengan baik seluruh anggota tubuh, berfikir, mengeksplorasi diri dan memecahkan masalah

Metode pengembangan kognitif yaitu salah satunya metode bermain yang dijadikan sebagai metode dalam pengembangan kognitif di Tk bahwa metode bermain yaitu metode yang sangat relavan, efektif dan cocok di terapkan dari segi psikomotor dan efektif, sehingga dapat mengembangkan pengetahuan anak, ketrampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana.

Piaget menyatakan bahwa pentingnya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

¹⁷ Farihen, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Konsep Huruf Pada Anak Kelompok A Melalui Media Permainan Seluncur Huruf (Study Pengembangan, Jurnal PAUD Indonesia Vol 1, (2015), h. 11

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialami
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemiran-pemikiran dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simmbol-simbol yang tersebar didunia sekitanrnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinnya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.¹⁸

Seperti di jelaskan Moeslicatoen, R bahwa metode bermain yaitu suatu kegiatan yang diberikan pada anak dan bersifat non serius, lentur, bahan yang terkandung dalam kegiatan secara majinatif ditransformasi sepadan dengan

¹⁸ Ni Putu Erna Hartati1, Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, 2014, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1.

dunia orang dewasa.¹⁹ Oleh karena itu bermain sambil belajar merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan perkembangan daya sikap (afektif) anak.

Dimana anak adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang sedang dalam tahap perkembangan pra operasional kongkrit, maka untuk itulah guru atau pendidik di taman kanak-kanak harus pandai dalam mengembangkan kecerdasan pada anak, khususnya kecerdasan kognitif.

Dalam metode pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, bermain dan permainan merupakan rangkaian kegiatan yang tidak dipisahkan, karena bermain sambil belajar merupakan suatu kesatuan dalam menstimulus aspek perkembangan anak usia dini. Di dalam suatu kegiatan permainan harus ada lima unsur yaitu:

- a. Mempunyai tujuan dalam arti permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh atau memaksa.
- c. Menyenangkan dan dapat di nikmati.
- d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya majinasi dan kreativitas.

¹⁹ Moeslicatoen, R. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta, Renika Cipta, 2004, h. 28-29

- e. Melakukan secara aktif dan sabar.²⁰

Menurut Elizabet B Hucluck, aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap beberapa hal diantaranya yaitu:

1. Dorongan berkomunikasi, agar dapat bermain dengan baik bersama anak lain, anak harus belajar berkomunikasi, dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya, mereka harus mengerti apa yang dikomunikasikan oleh orang lain.
2. Penyaluran bagi energy sosial emosional yang terpendam sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh batasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
3. Perkembangan wawasan diri, dengan bermain anak dapat mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan teman bermainnya, dengan bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep diri dengan pasti dan nyata
4. Belajar bermasyarakat dan bersosialisasi, dengan bermain bersama anak lain mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan mereka.

²⁰ Ismail, Andang, *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta:Pilar Media, 2007), h. 14

5. Standar moral, walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.
6. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan, dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar berkerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.²¹

Oleh karena itu permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak, sehingga dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberikan tempat berteduh yang aman.

Kegiatan bermain bagi anak adalah bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan penciptaan sesuatu, proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan menarik dan juga bermakna bagi anak dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh, hakikat sifat dan karakteristiknya, melalui permainan yang dilakukannya sesungguhnya anak sedang melakukan usaha untuk memaksimalkan seluruh kemampuannya.

²¹ Andang Ismail, *Education Game Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pili Media, 2007), h. 29

Menurut Maimunah Hasan permainan bowling dapat dikemas menjadi permainan yang sederhana yang dapat di mainkan oleh anak usia dini.²² permainan bowling yang digunakan anak usia dini yaitu dengan menggunakan seperangkat maniaturnya alat permainan bowling yang terbuat dari plastik.

Sesuai dengan pendapat Syamsidah bahwa permainan bowling bertujuan untuk melatih anak dalam mengembangkan daya ingat, serta, keseimbangan dan konsentrasi.²³

Menurut Suyatno permainan bowling dilakukan dengan cara berdiri dan melibatkan banyak gerak tangan dan kaki dan daya pikir untuk menentukan sasaran dan memperoleh kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, ketrampilan dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen.²⁴

Permainan bowling menurut Robert H. Strickland adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas pin dijatuhkan dalam sekali gelinding atau

²² Fitriah Hayati Dan Sari Mustika, Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok A Di Paud Kasih Ibu Banda Aceh ISSN 2355-102X Vol III No 1, (2016), h.

²³ Syamsudin, 100 *Permainan PAUD & TK*, Diva Kids, Jogjakarta 2015, h. 37

²⁴ Dyah Susanthi, Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Pada Anak Kelompok A Di Tk Kyai Hasyim Surabaya, Vol 1 No 1, 2012, h. 2

lemparan, untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh.²⁵

Langkah-langkah permainan bowling menurut Robet H. Stricland yaitu sebagai berikut :

1. pemain berdiri dengan jarak 2 meter dari sasaran pin
2. pemain mengambil bola untuk melempar
3. posisi pemain berdiri lurus mengarah kepin gada yang akan dilempar dan bola diletakan dibawah badan, kemudian posisi badan condong kearah depan dan setengah dibungkukkan
4. lempar bola menggunakan tangan untuk mengenai sasaran pin yang ada didepan pemain
5. Setelah pin dijatuhkan dalam sekali gelinding atau lemparan, maka menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh.²⁶

Adapun menurut Asmawati dkk keuntungan dari permainan bowling yaitu:

- a. Ketrampilan yang berhubungan dengan teman sebaya
- b. Ketrampilan berkomunikasi
- c. Kekuatan dan koordinasi motorik kasar dan motorik halus
- d. Konsep matematika dan geometri
- e. Mengembangkan pemikiran simbolik.²⁷

²⁵ H. Stricland, Robet, Bowling (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2007), h. 5

²⁶ H. Stricland, Robet, Bowling (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2007), h. 5

D. Penelitian Relavan

- a. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Heni Irmawati dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Dalam Permainan Bowling Terhadap Kemampuan kognitif Anak Kelompok A Di Tk Pgri 63 Semarang dengan hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode demonstrasi dalam permainan bowling terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK PGRI 63 Semarang. Hal tersebut dapat diketahui dari perolehan t hitung $> t$ tabel yakni $11,37 > 1,729$ dan meningkatnya rata- rata konsep bilangan anak, sebelum treatment 42,6 menjadi 77,8 sesudah treatment.²⁸
- b. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Jubaedah dengan judul “Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XVI Sumberagung Grati Pasuruan”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif antara peneliti dan guru, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Metode pengumpulan data berupa observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui

²⁷ Qomariah, Mistin, Nurheti Sinartupang, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Bowling Pada Anak Kelompok A Paud Teratai Vol. 4 No1, (2015), h. 6

²⁸ Irmawati, Heni, And Dwi Prasetyawati. "Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Dalam Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok A Di Tk Pgri 63 Semarang." *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 6. No. 1 (2017).

kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling mengalami peningkatan yaitu sebesar 55% pada siklus I dan 90% pada siklus II.²⁹

- c. Berdasarkan penelitian yang di lakukan Anjrah Herry Yunanti yang berjudul “penerapan metode bermain bowling aritmatika untuk mengembangkan kemampuan kognitif” penelitian ini hasil penelitiannya, : Kemampuan kognitif mengenal angka dan berhitung sangat penting bagi anak karena untuk pembentukan cara berfikir anak dan bersifat sebagai pengetahuan. Media bowling dapat memberikan efek terhadap kemampuan.

²⁹ Jubaedah Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XIV Sumberagung Grati Pasuruan, (2010)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif-deskriptif yaitu pendekatan yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian, yang terjadi sekarang yang dimana penelitian ini memotret peristiwa dan kejadian yang terjadi menjadi fokus perhatiannya untuk kemudian dijabarkan sebagaimana adanya.

Menurut Cresswell penelitian kualitatif adalah metode-metode mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.¹

Menurut Bogdan dan Taylor kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.²

¹ Cresswell, John W. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h.4

² Taylor, Steven J.; Bogdan, Robert; Devault, Marjorie. *Introduction To Qualitative Research Methods: A Guidebook And Resource*. John Wiley & Sons, 2015, h. 8

Lexy meleong berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami tentang subjek penelitian.³

Berdasarkan pemaparan diatas dapat penulis simpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang peneliti jawab pertanyaan apa dengan penjelasan yang lebih terperinci mengenai gejala seperti yang dimasukkan dalam permasalahan yang bersangkutan. Selain itu penelitian deskriptif adalah upaya mengintrepretasikan kondisi yang terjadi dengan tujuan untuk memperoleh informasi.

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek penelitian

Penelitian kualitatif tidak bermaksud untuk menggambarkan karakteristik populasi atau menarik generalisasi kesimpulan yang berlaku bagi suatu populasi melainkan berfokus kepada representasi terhadap fenomena.⁴ Sehingga hasil dari penelitian ini bukan dmaksudkan untuk mengambil kesimpulan yang berlaku umum akan tetapi hanya untuk sekolah yang terkait dengan fenomena yang diamati.

³ Moloeng, Lexy *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2008), h. 6

⁴ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif, Komunikasi Ekonomi, Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 53

Dalam penelitian ini subjek yang akan mejadi fokus penelitian adalah guru yaitu satu guru sebagai subjek penelitian di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung.

Penentuan subjek dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung adapun penulis mengambil guru sebagai subjek penelitian karena penelitian menganggap mereka lebih menguasai dan memahami objek yang akan diteliti, selain itu juga mereka tergolong masih sedang terlibat pada kegiatan yang akan diteliti.

2. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian di TK Goemerlang Jln Pulau Sebesi No 110 Kecamatan Sukarame Bandar Lampung karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimanakan cara guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling di TK Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung merupakan sebuah lembaga pendidikan yang turut membantu

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Menurut Robet K Yin observasi atau pengamatan sering kali bermanfaat untuk memberi informasi tambahan tentang topik yang diteliti.

Observasi suatu lingkungan sosial akan menambah dimensi-dimensi baru untuk pemahaman konteks maupun fenomena yang akan diteliti.⁵

Jadi dapat dipahami bahwa yang dimaksud observasi adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam rangka mencari dan mengumpulkan data dengan jalan pengamatan dan mencatat unsur-unsur yang diteliti secara sistematis.

Menurut Sutrisno Hadi, dari segi pelaksanaan pengumpulan data observasi dapat di bedakan menjadi dua yaitu:

a. Observasi berperan serta (participant observation)

Dalam observasi ini penulis terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

b. Observasi non partisipan (non participant observation)

Dalam observasi ini, peneliti tidak terlibat langsung terhadap apa yang di observasi hanya sebagai pengamat responde.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi non partisipan, dalam artian penulis tidak terlibat langsung terhadap apa yang akan di observasi, peneliti hanya mengamati kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh subjek.

⁵ Yin, Robert K. *Studi Kasus Desain dan Metode*, (Jakarta:PT Grafindo Persada, 2012), h.113

Adapun hal-hal yang akan di observasi adalah tentang bagaimanakan cara guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang di isi dengan tanda chek list (√) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan. Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi terarah dan terukur sehingga hasil data yang didapatkan mudah untuk diolah.

2. Wawancara (*interview*)

Menurut Bungin wawancara secara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan peneliti dengan tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, dimana pewawancara dengan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif.⁶

Menurut Bogdan, wawancara adalah percakapan yang bertujuan, biasanya antara dua yang diarahkan oleh seseorang dengan bermaksud memperoleh keterangan. Menurut bogdan wawancara bisa berbarengan dilakukan dengan observasi perlibat (partisipan), analisis dokumen, atau

⁶ Burhan, Bungin. *Loc.Cit.* h.111

teknik-teknik lain.⁷ Dalam penelitian partisipan peneliti biasanya mengenal subjeknya terlebih dahulu sehingga wawancara berlangsung seperti percakapan bersahabat.

Menurut sugiyono bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi terstruktur, maupun tidak terstruktur diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Wawancara terstruktur

Digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh, oleh karena itu pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif.

b. Wawancara semi struktur

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview* (wawancara semi mendalam) dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan lebih luas.

c. Wawancara tidak struktur

⁷ Taylor, Steven J.; Bogdan, Robert; Devault, Marjorie. *Introduction To Qualitative Research Methods: A Guidebook And Resource*. John Wiley & Sons, 2015, h. 178

Wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanya.⁸

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah suatu proses cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab secara langsung dengan orang sehingga dapat memberikan keterangan yang dibutuhkan.

Oleh karena itu jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah “wawancara semi berstruktur”, artinya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara lebih bebas dan terbuka, tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

3. Dokumen Analisis

Menurut Bungin dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk menelusuri data historis. Bungin membagi macam-macam dokumentasi menjadi dua antara lain dokumen pribadi yaitu catatan seseorang secara tertulis tentang tindakan, pengalaman, dan kepercayaan. Berupa buku harian, surat pribadi dan otobiografi, dan dokumen resmi yaitu terdiri atas dokumen intern dan ekstern. Dokumen intern meliputi memo, pengumuman intruksi

⁸ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta 2008), h. 194-197

aturan lembaga untuk kalangan sendiri, laporan rapat, keputusan pimpinan. Dokumen ekstern meliputi majalah bulletin, dan media masa.⁹

Dokumentasi yang penulis lakukan dengan pengumpulan dan mempelajari RPPH guru, Visi dan Misi, proses pembelajaran yang dilakukan guru, keadaan peserta didik, sarana dan prasana yang ada di Tk Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung.

D. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini peneliti sebagai instrumen penelitian, penelitian adalah “key instrument” atau alat penelitian umum. Penelitian itu sendiri yang mengumpulkan data, peneliti menggunakan panduan observasi, panduan wawancara. Panduan observasi dikembangkan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pengembangan kemampuan kognitif yang dilakukan oleh pendidik.

Sedangkan pedoman wawancara merupakan pedoman yang digunakan selama proses wawancara yang berupa garis besar pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek penelitian yang bertujuan menggali informasi sebanyak-banyaknya.

⁹ Burhan, Bungin. *Loc.Cit.* h.126

E. Teknik Analis Data

Untuk dapat memberikan gambaran data hasil penelitian maka dapat dilakukan prosedur sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Menurut Miles Huberman reduksi data adalah proses memilih fokus penyederhanakan dan mentransformasikan data yang muncul dalam tulisan catatan lapangan atau transkripsi. Reduksi data terjadi terus menerus sepanjang penelitian.¹⁰

Sebagai hasil pengumpulan data. Reduksi data terjadi (menulis ringkasan, koding, membuat clustrer membuat partisi, menulis memo) pengurangan data atau proses yang tidak terpakai berlanjut selama dilapangan sampai akhir selesai. Reduksi data bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis.

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang mempertajam, memfokus, membuang dan mengatur data sedemikian rupa sehingga akhir kesimpulan yang ditarik dan diverifikasi. Dalam tahap ini, kualitatif dapat dikurangi dan diubah dalam berbagai cara: melalui seleksi melalui ringkasan

¹⁰ Miles, Matthew B.; Huberman, A. Michael. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage, 1994.h.10

atau prafarsa, melalui yang dimaksudkan dalam pola yang lebih besar dan sebagainya.

2. Display data

Menurut Miles Huberman display data adalah praktikan pengorganisasian atau kompresi informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan.

Data-data yang berupa tulisan tersebut disusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Menurut Miles Huberman penarikan kesimpulan atau verifikasi dilakukan karena kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data sberikutnya.¹¹

Dalam penelitian ini berarti kesimpulan yang didapatkan merupakan temuan mengenai penggunaan permainan bowling dalam mengembangkan

¹¹ Miles, Matthew B.; Huberman, A. Michael. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage, 1994.h.11

kemampuan kognitiif anak di TK Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung yang diperoleh dari data penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

F. Uji Keabsahan Data

Agar hasil penelitian mempertanggung jawabkan makan dikembangkan tatacara untuk mempertanggung jawabkan keabsahan hasil penelitian, karena tidak mungkin melakukan pengecekan terrhadap instrument penelitian yang diperankan oleh peneliti itu sendiri, maka yang diperiksa adalah keabsahan datanya.

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kreabilitas, uji kreabilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik trianggulasi. Pemeriksaan keabsahan data diterapkan dalam membuktikan hasil penelitian dengan kenyataan yang ada dalam lapangan. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah trianggulasi.

Tri anggulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau teknik pemeriksaan data ini memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan atau membandingkan trianggulasi dengan sumber data.¹² Dalam penelitian ini, digunakan teknik trianggulasi sumber yang

¹² Meloeng, Lexy *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2008), h. 330-

dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Tempat Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Goemerlang Bandar Lampung

Sejarah berdirinya Taman Kanak-kanak Goemerlang Sukarame Bandar Lampung. Pada hari Selasa tanggal sembilan Februari dua ribu sepuluh (09-02-2010), pada pukul 10.00 WIB. Lembaga ini dimiliki dan diusahakan oleh 3 (tiga) orang yaitu:

- 1) Tuan M. FIKRI, S.Hukum, M.M tersebut sebagai ketua.
 - 2) Nyonya HERYATI, S.Pd sebagai bendahara
 - 3) Nyonya AYU NURYATAMA, sebagai sekretaris
- Yang berhak sepenuhnya untuk :
 - a. Bertindak dan menandatangani untuk dan atas nama lembaga tersebut
 - b. Mewakili lembaga tersebut, baik didalam maupun diluar pengadilan, baik mengenai perbuatan-perbuatan, tindakan-tindakan pemilikan dan penguasaan
 - c. Mengangkat atau memberikan para karyawan dan menetapkan gaji mereka
 - d. Mengadakan perikatan-perikatan dengan pihak lain disebaliknya mengikat pihak lain dengan lembaga tersebut.

- e. Untuk lembaga tersebut, menerima dan mengeluarkan, menerima dan menandatangani surat-surat berharga, lain wesel, cek serta dokumen-dokumen lainnya. Mengadakan hubungan-hubungan dengan bank-bank swasta maupun pemerintah, diantaranya meminjam dan menerima uang.
- f. Mengangkat seseorang atau lebih pemegang kuasa dengan serta kekuasaan yang akan ditentukan olehnya.¹

- Maksud dan tujuan dan lembaga ini adalah :

- 1) Menyelenggarakan pendidikan taman kanak-kanak, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.
- 2) Untuk mencapai maksud dan tujuan tersebut, lembaga ini akan melakukan dan menyelenggarakan usaha-usaha sebagai berikut:
 - a) Menyelenggarakan pendidikan keaksaraan fungsional
 - b) Menyelenggarakan taman bacaan masyarakat (TBM)
 - c) Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan di bidang wirausaha
 - d) Memberikan les privat dan reguler untuk siswa taman kanak-kanak (TK) atau sentra TK
 - e) Menyelenggarakan karya keterampilan dan bahasa

2. Visi, misi Dan Tujuan

- a. Visi

1. Berprestasi berdasarkan iman dan taqwa

¹ M. Fikri Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Goemerlang, Wawancara 30 Mei 2018

2. Disiplin dalam penerapan pola hidup bermoral (santun, tertib, bersih, dan sehat)

b. Misi

1. Melengkapi sarana dan prasarana sekolah untuk menunjang terselenggaranya pendidikan.
2. Meningkatkan profesional guru
3. Menciptakan lingkungan sekolah yang tertib bersih dan nyaman
4. Menyelenggarakan pembelajaran dengan menerapkan disiplinnya waktu
5. Menyelenggarakan bimbingan kerohanian
6. Menjalin kerja sama dengan masyarakat agar dapat meningkatkan kepeduliannya terhadap pendidikan.

c. Tujuan

1. Menghasilkan siswa berprestasi, beriman dan bertaqwa
2. Menghasilkan siswa yang bersikap santun tertib dan disiplin
3. Siswa terbiasa menerapkan hidup bersih dan sehat.²

3. Daftar Guru Dan Pengurus Taman Kanak-kanak Goemerlang Sukarame Bandar Lampung

Tabel 3
Keadaan Guru Dan Pengurus Taman Kanak-Kanak Goemerlang
Sukarame Bandar Lampung

No	Nama	Jabatan	Pendidikan terakhir
1	M. Fikri	Ketua yayasan	S2 Manajemen
2	Fitri Handayani	Kepala sekolah	S1 Geografi
3	Heryati	Bendahara	S1 sejarah
4	Wismirida	Guru kelas	S1 AUD

² Dokumentasi Visi Misi Dan Tujuan taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018

5	Ari Rosmawati	Guru kelas	S1 AUD
6	Suparmi	Guru kelas	S1 AUD
7	Nikmatul Huda	Guru kelas	S1 AUD
8	Heni Intan Sari	Guru kelas	S1 AUD
9	Ernawati	Guru kelas	S1 AUD

Sumber: Dokumentasi Jumlah Guru di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.³

Berdasarkan data tabel tersebut di atas dapat dilihat bahwa keadaan tenaga pengajar pada TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung sudah dapat dikatakan cukup dalam proses belajar mengajar hari ini dikarenakan tenaga pengajar telah menempuh pendidikan pada tingkat perguruan tinggi.

4. Data Jumlah Murid Taman Kanak-Kanak Goemerlang Sukarame Bandar Lampung

Peserta didik taman kanak-kanak goemerlang sukarame bandar lampung pada tahun 2017/2018 berjumlah 80 terdiri dari laki-laki 42 dan perempuan 38 yang di bagi menjadi kelas untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5
Keadaan Peserta Didik Taman Kanak-Kanak
Goemerlang Sukarame Bandar Lampung

No	Kelas	Jumlah siswa		Jumlah keseluruhan
		Laki-laki	Perempuan	
1	A	13	10	23
2	B1	19	18	27
3	B2	10	10	20

³ Dokumentasi Jumlah Guru Di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

Jumlah	42	38	80
--------	----	----	----

Sumber: Dokumentasi Jumlah Murid di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.⁴

5. Data Fasilitas Pembelajaran

Bila dikaitkan dengan fasilitas pembelajar, maka fasilitas pembelajaran adalah faktor penting dalam suatu pendidikan untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar di karenakan fasilitas pembelajaran yang baik tentu mendukung terciptanya kondisii pembelajaran yang baik, berikut daftar tabel fasilitas pembelajaran di tk goemerlang sukarame bandar lampung.

Tabel 6
Alat Pembelajaran Tk Goemerlang Sukarame Bandar Lampung

NO	NAMA ALAT PEMBELAJARAN	JUMLAH UNIT
1.	Audio visual	1 Unit
2.	Papan tulis	1 Unit
3.	Meja	36 Unit
4.	Kursi	36 Unit
5.	Spidol, pupen, buku absen	3 Unit
6.	Loker tas	36 Unit
7.	Media pembelajaran	5 Unit
8.	Ac, kipas angin	13 Unit
9.	Poster	10 Unit
10.	Ambal	5 Unit
11.	Loker lembar kerja anak	36 Unit
12.	Lembar kerja anak	36 Unit
13.	Tempat cuci tangan	2 Unit
14.	Alat sholat	Setiap Anak
15.	Pensil warna	36 Unit
16.	Krayon	36 Unit
17.	Alat peraga	30 Unit

⁴ Dokumentasi Jumlah Murid Di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

18.	Loker sepatu	2 Unit
19.	Galon	1 Unit

Sumber: *Dokumentasi fasilitas pembelajaran di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.*⁵

6. Data Sarana dan Prasarana

Bila di kaitkan dengan proses belajar mengajar, sarana prasarana adalah faktor penting dalam suatu pendidikan untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan dengan sarana dan prasarana yang baik tentu akan mendukung terciptanya kondisi pembelajaran yang baik berikut ini adalah tabel sarana dan prasarana TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung yaitu sebagai berikut:

Tabel 7
Sarana dan Prasarana TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung

NO	NAMA SARANA DAN PRASARANA	JUMLAH UNIT
1.	Ruang kelas	3 Unit
2.	Ruang kantor	1 Unit
3.	Gudang	1 Unit
4.	Ruang bermain	3 Unit
5.	Dapur	1 Unit
6.	Air sumur	1 Unit
7.	Kamar mandi/wc	1 Unit
8.	Listrik	1 Unit
9.	Meja	90 Unit
10.	Kursi	90 Unit
11.	Kulkas	1 Unit
12.	Tv	1 Unit
13.	Komputer/laptop	1 Unit
14.	Printer	1 Unit

⁵ Dokumentasi Fasilitas Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

15	Lemari piala	1 Unit
16	Lemari data	1 Unit
17	Kipas angin	1 Unit
18	Telepon kantor	1 Unit
19	Ruang parkir	1 Unit
20	Alat permainan ayunan	4 Unit
21	Alat permainan Prosotan	2 Unit
22	Alat permainan Jungkat jungkit	1 Unit
23	Area parkir	Cukup Luas
24	Area tunggu	1 Ruangan
25	Taman	Cukup Luas
26	Galon	1 Unit
27	Alat musik	5 Set
28	Bendera	1 Tiang
29	Poster, foto kegiatan	Ada

Sumber: Dokumentasi sarana dan prasarana di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.⁶

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini peneliti membahas tentang pengelolaan dan analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan, yakni dengan menggunakan metode dan instrumen yang peneliti tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode pendukung untuk melengkapi data yang tidak peneliti dapatkan melalui observasi dan

⁶ Dokumentasi Sarana Dan Prasarana Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang mana hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang peneliti lakukan.

Sehubungan dengan penggunaan metode tersebut, penulis meneliti cara guru mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling TK goemerlang kecamatan sukarama bandar lampung untuk mendapatkan hasil yang valid..

Hasil observasi wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada pengamatan proses mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling dapat dilihat pada gambar Diagram Venn dibawah ini.

1. Menyediakan media atau alat yang menarik perhatian anak

Sebelum kegiatan berlangsung terlebih dahulu guru menyiapkan media atau alat yang kreatif sehingga menarik perhatian anak yang akan digunakan dalam kegiatan bermain bowling, karena media merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang minat anak didik dalam mengikuti proses kegiatan.

“Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarama Bandar Lampung bahwa guru telah menyiapkan media atau bahan mengajar yang akan disampaikan, dengan

media yang di buat bertujuan agar anak lebih tertarik dan menambah motivasi pada diri

Hasil observasi diatas dapat dipahami bahwa guru dalam kegiatan mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling guru telah melakukan beberapa tahap diantaranya menyediakan media atau bahan yang menarik perhatian anak yang membuat anak bersemangat dalam melakukan kegiatan selain itu juga harus menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga proses kegiatannya berjalan dengan lancar.

Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan ibu Ari Rosmawati, S.Pd guru kelompok B :

“Bahwa sebelum kegiatan bermain dilaksanakan terlebih dahulu saya selalu menyiapkan media atau alat yang menarik perhatian anak dengan mempersiapkan media yaitu untuk mendukung selama kegiatan yang akan dilakukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak”.⁷

Hasil observasi dan wawancara peneliti diatas dapat di mengerti bawasannya guru terlebih dahulu menyiapkan media yang kreatif dengan media yang dibuat secara kreatif sehingga menarik perhatian anak dalam melaksanakan kegiatan dan dapat diikuti dengan baik oleh anak dan anak merasa senang.

⁷ Hasil Wawancara Peneliti dengan Ari Rosmawati, S.Pd di TK Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 21 Mei 2018

2. Mengatur Posisi Anak

Setelah guru menyiapkan media atau alat yang akan digunakan kemudian guru mengatur posisi anak supaya anak tidak ribut dan rebutan pada saat melakukan permainan sehingga dapat berjalan dengan baik dan sportif tidak.

“Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung bahwa guru telah mengatur posisi anak menjadi dua baris yaitu yang kecil di depan dan yang besar di belakang agar dengan mengatur posisi anak akan lebih paham dan jelas pada saat guru menjelaskan selain itu juga agar dalam melaksanakan kegiatan dapat terlaksana dengan baik dalam kegiatan bermain bowling”.⁸

Hasil observasi diatas dapat dipahami bahwa dengan mengatur posisi pada saat kegiatan sangat penting karena dengan mengatur posisi anak juga akan lebih paham.

Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan ibu Ari Rosmawati, S.Pd guru kelompok B :

“Bahwa sebelum memulakan kegiatan terlebih dahulu guru harus mengatur posisi anak, yaitu dengan mengatur posisi anak menjadi dua baris

⁸ Hasil Observasi Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 21 Mei 2018

seperti yang kecil didepan dan yang besar di belakang karena dengan mengatur posisi sebelum kegiatan itu sangat penting selain anak akan lebih paham anak juga akan sportif dalam melakukan kegiatan sehingga anak tidak rebutan.⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas dapat dipahami bahwa guru telah mengatur posisi anak sebelum melakukan kegiatan agar memudahkan anak dan guru pada saat melakukan kegiatan permainan bowling.

3. Menjelaskan dan mencontohkan Bermain Bowling

Setelah guru mengatur posisi anak menjadi dua baris kemudian guru menjelaskan item-item yang digunakan dalam permainan selain itu juga mencontohkan cara bermain bowlingnya.

“Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti yaitu guru terlebih dahulu menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan guru mengenal media bowling dengan memperlihatkan item-item satu persatu selain guru kemudian guru mencontohkan bagaimana cara bermain bowling yaitu pertama guru mencontohkan cara menyusun pin menjadi bentuk segitiga setelah guru mencontohkan cara menyusun pin kemudian yang kedua guru berdiri dengan jarak 2 meter dari sasaran pin kemudian guru mengambil bola untuk melempar lalu posisi guru berdiri lurus mengarah kepin gada yang akan

⁹ Hasil Wawancara Peneliti dengan Ari Rosmawati, S.Pd di TK Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 21 Mei 2018

dilempar dan bola diletakan dibawah badan, kemudian posisi badan condong kearah depan dan setengah dibungkukkan, lalu melempar bola mengenai sasaran pin yang ada didepan pemain setelah pin dijatuhkan dalam sekali gelinding atau lemparan, maka guru menghitung jumlah pin yang dijatuhkan kemudian dan mengambil angka sesuai dengan jumlah pin yang jatuh.”¹⁰

Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan ibu Ari Rosmawati, S.Pd guru kelompok A:

“Bahwa guru telah menjelaskan dan mencontohkan cara bermain bowling kepada anak dengan tujuan supaya anak lebih paham dan mengerti sehingga pada saat melakukan kegiatan bermain anak akan mendapat hasil yang maksimal dalam kegiatan mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung”.¹¹

Sehingga dapat dipahami bawasannya dengan menjelaskan dan memberikan contoh kepada peserta didik agar dapat memudahkan kegiatan anak dalam melakukan kegiatan bermain bowling sehingga anak tidak akan merasa kebingungan dan supaya dalam melaksanakan permainan berjalan dengan bagus dan rapi dan terstruktur.

¹⁰ Hasil Observasi Peneliti di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tanggal, 28 Mei 2018

¹¹ Hasil Wawancara Peneliti dengan Ari Rosmawati, S.Pd di TK Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tanggal, 28 Mei 2018

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bawasannya dapat dipahami bahwa dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan mengenal item-item yang akan digunakan dalam permainan itu juga sangat penting selain itu dengan memberikan contoh agar memudahkan anak dalam melakukan kegiatan permainan bowling sehingga dengan memberikan contoh supaya anak tidak kebingungan saat melakukan kegiatan tersebut.

4. Memberikan Kesempatan Kepada Anak Untuk Bermain Bowling

Setelah guru mengatur posisi dan mencontohkan cara bermain bowling selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan sendiri tanpa bantuan dari guru, tetapi guru memantau kegiatan anak dalam melakukan permainan bowling, agar mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak.

“Hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Goemerlang bahwa guru telah memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bowling tetapi pada saat melakukan bermain bowling guru tetap mengamati proses kegiatan yang dilakukan anak seperti pada saat melempar bola kearah pin yang telah disusun, menyebutkan lambang bilangan atau angka pada setia pin yang dijatuhkan dan menyusun pin menjadi bentuk segitiga”.¹² Dapat di

¹² Hasil Observasi Peneliti di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tanggal, 04 juni 2018

pahami bahwa dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekan secara langsung bermain bowling maka anak menambah pengetahuan dan pengalaman pada saat melaksanakan permainan

Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan ibu Ari Rosmawati, S.Pd guru kelompok A:

“Bahwasannya guru selalu memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan bowling tujuannya untuk memberikan kesempatan yaitu untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki anak karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda sehingga tingkat keberhasilan anak juga berbeda”.¹³

Dapat dipahami bahwa pendidik tidak harus menekankan pada hasil kemampuan peserta didik, melainkan pendidik harus membimbing dan memberi motivasi agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan kemampuan anak.

Dari hasil observasi dan wawancara diatas dapat dimegerti bahwa pentingnya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain bowling sehingga guru mengetahui kemampuan pada setiap peserta didik bawasannya tingkat pencapaian kemampuan anak berbeda-beda.

¹³ Hasil wawancara Peneliti Ari Rosmawati, S.Pd di TK Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung Tanggal, 04 juni 2018

B. Pembahasan

Berkaitan dengan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara yaitu bagaimakah cara guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung bahwa guru: 1) menyediakan media atau alat yang menarik perhatian anak (2) mengatur posisi anak (3) menjelaskan dan mencontohkan cara bermain bowling (4) memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bowling

Guru dalam kegiatan mengembangkan kemampuan kognitif anak telah melakukan beberapa tahap diantaranya menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan, kemudian guru juga menyediakan media yang menarik perhatian anak yang membuat anak bersemangat dalam melakukan kegiatan.

Alat yang digunakan dalam permainan bowling ini yaitu seperti seperangkat alat maniaturnya dari plastik, botol aqua, bola dan angka. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan melakukan kegiatan menyebutkan berapa jumlah pin bowling yang mampu di jatuhkan alat dan bahan yang digunakan harus bersifat fleksibel.

Bahwa dengan guru terlebih dahulu menyediakan media yang menarik perhatian anak akan menumbuhkan motivasi pada diri anak. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa apabila bahan atau

media yang menarik perhatian yang digunakan akan menambah motivasi pada diri anak dalam melakukan kegiatan.

Diperkuat oleh Hoban et.al, menyatakan media atau bahan yang lebih menarik perhatian anak akan menumbuhkan motivasi dalam dirinya.¹⁴ Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diperoleh bahwa apa bila alat atau media yang menarik yang digunakan akan menambah motivasi pada diri anak dalam kegiatan.

Guru tidak hanya menetapkan bahan dan alat yang di perlukan dalam kegiatan permainan bowling tetapi anak usia dini masih sangat perlu adanya arahan dan bimbingan dari orang tua ataupun guru saat disekolah seperti dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling.

Bermain dengan benda atau alat permainan yang dimulai sejak usia dini dalam kehidupannya dan akan mencapai puncaknya, pada masa ini anak juga akan lebih peka untuk berkembang. Oleh sebab itulah, mengapa pada masa ini dikatakan masa yang efektif bagi guru ataupun orang tua dalam memberiakan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui contoh-contoh konkrit ataupun beberapa peragaan yang mendidik akan lebih mudah di terima secara efektif oleh anak.

¹⁴ Hoban, Garry, Nealsen, Wendy, Hyland, Christopher Blended Media, Studen Generated Mash-Up To Promote Engagement With Science Content, *International Journal Of Mobile Ang Blended Learning*, Vol 8, No 3, h. 38

Setelah guru menyediakan media kemudiana guru mengatur posisi anak yaitu dengan mengatur anak menjadi dua baris seperti yaang di kecil di depan dan besar di belakang dengan mengatur posisi anak supaya pada saat guru menjelaskann ataupun mencontohkan anak akan lebih paham dan agar nantinya juga untuk memudahkan anak dalam melakukan kegiatan sehingga berurutan dan berjalan secara sportif. Sehingga anak tidak rebutan saat melakukan permainan karena dengan guru mengatur posisi maka akan memudahkan guru untuk melihat proses kegiatan yang dilakukan setiap pendidik dengan jelas.

Selain guru mengatur posisi guru juga menjelaskan dan mencontohkan cara bermain bowling, yaitu yang pertama dengan menjelaskan berbagai item-item yang digunakan dalam permainan bowling setelah guru menjelaskan kemudian guru mencontoh cara bermain bowling kepada anak selain itu guru juga mencontohkan cara menyusun permainan bowling menjadi bentuk segitiga.

Pertama cara guru mencontohkannya yaitu guru menyusun pin tersebut menjadi bentuk segitiga kemudian setelah guru menyusunnya maka guru melempar bola dengan jarak satu meter dari sasaran pin kemudian setelah pin di jatuhkan maka guru menghitung berapa banyak pin yang jatuh dan kemudian guru mengambil angka sesuai dengan pin yang di jatuhkan. Setelah mencontohkan cara bermain agar memudahkan anak dalam

melakukannya, karena dalam permainan bowling ini anak akan menyebutkan berapa banyak pin yang mampu ia jatuhkan.

Karena keberhasilan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya seperti perhatian guru terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk menyelesaikan suatu tugas chirstensen, graham & scardamalia et al.¹⁵ Namun demikian, dalam anak menyelesaikan tugas harus sesuai dengan indikator perkembangan yang digunakan untuk memberikan evaluasi dan penilaian.¹⁶

Setelah guru menjelaskan dan mencontohkan kepada anak maka guru menanyakan terhadap anak apakah anak sudah paham apa yang di telah di jelaskan dan di contohkan, maka guru meminta salah satu anak untuk melakukan permainannya tersebut yang pertama guru meminta anak untuk menyusun pin tersebut menjadi bentuk segitiga sambil guru mengarahkannya. Setelah menyusun menjadi bentuk maka anak di minta untuk melempar bola dengan berjarak satu meter dari arah sasaran setelah sudah mampu menjatuhkan maka meminta anak untuk menghitung berapa banyak jumlah pin yang jatuh dan mengambil angka sesuai dengan pin yang ia jatuhkan. ketika anak tersebut sudah melakukannya kemudia guru memberikan kesempatan terhadap anak untuk melakukannya.

¹⁵ Deborah Marr, Sharon Cermak, Ellen S. Cohn & Anne Hendershon, *The Relationship Between Fine-Motor Play And Fine Skilss*, NHSA Dialog: A Research-To-Practice Journal For The Early Childhood Field, 2004, h. 3

¹⁶ Heidrum Stoeger, Albert Ziegler, *Deficits In Fine Motor Skills And Their Inffluence On Persistence Among Gifted Elementary School Puplis*, Gifted Education International, 29 (1), 2013, h. 24-28

Guru bukan hanya menyediakan media, mengatur posisi, dan menjelaskan dan mencontohkan akan tetapi guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan bowling. Pada saat guru memberikan kesempatan kepada anak guru tetap mengamati dan memantau anak pada saat melakukan kegiatan permainan bowling. karena secara individu kemampuan yang dimiliki anak berbeda-beda.

Karena apabila salah satu bentuk nyata untuk melihat perbedaan anak adalah dengan memeriksa hasil pencapaian anak karena setiap anak memiliki kemampuan yang sangat berbeda. Bahwa guru dalam membimbing anak usia dini harus memberikan perhatian khusus serta motivasi kepada anak seperti motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sehingga memotivasi anak untuk masa depannya.

Menurut hasil penelitian Tekin, Ali Kemal, bahwa guru dalam membimbing anak usia dini harus memberikan perhatian khusus serta motivasi kepada anak seperti motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sehingga memotivasi anak untuk masa depannya.¹⁷

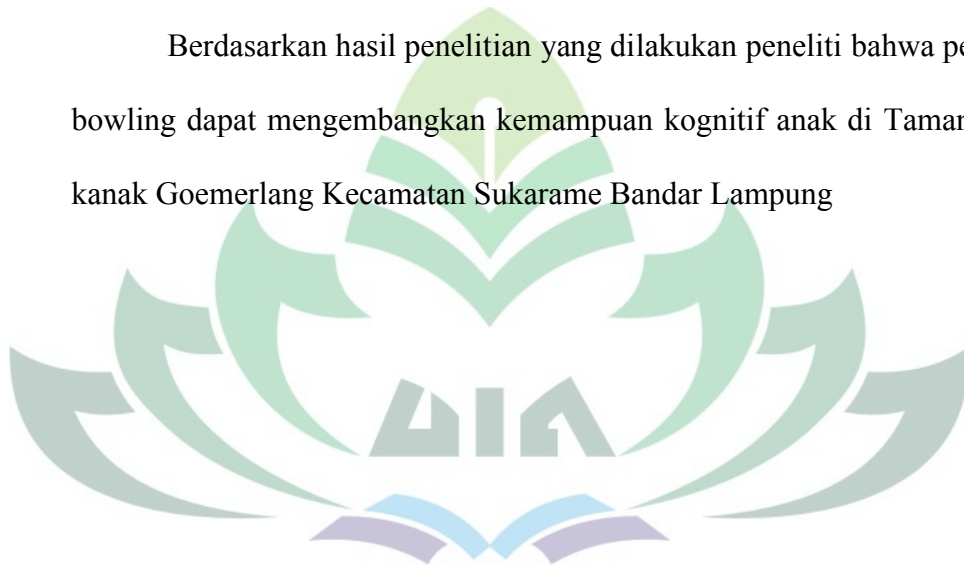
Karena keberhasilan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya seperti perhatian guru terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk menyelesaikan suatu tugas, dalam anak menyelesaikan tugas harus sesuai

¹⁷ Tekin Ali Kemal Autonomous Motivation Of Omani Early Childhood Pre-Service Teachers For Teaching, *Early Child Development And Care*, V186, No. 7, (2016), h. 10

dengan indikator perkembangan yang digunakan untuk memberikan evaluasi dan penilaian.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan hasil para pakar terlebih dahulu, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pencapaian kemampuan anak berbeda-beda sehingga pendidik memberikan bimbingan dan motivasi secara terus menerus kepada anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa permainan bowling dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung



BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti terhadap cara guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan bowling telah dilaksanakan secara optimal. Kegiatan yang diberikan oleh guru berjalan sesuai dengan harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan sebagai indikator pelaksanaan pada aspek-aspek kemampuan kognitif.

Adapun yang cara yang dilakukan guru sebelum melaksanakan permainan bowling yaitu:

1. Menyediakan media atau alat yang menarik perhatian anak
2. Mengatur posisi anak
3. Menjelaskan dan mencontohkan cara bermain bowling
4. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bowling

Dari keempat langkah cara guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sudah menerapkan langkah-langkah permainan bowling dengan baik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

B. Saran

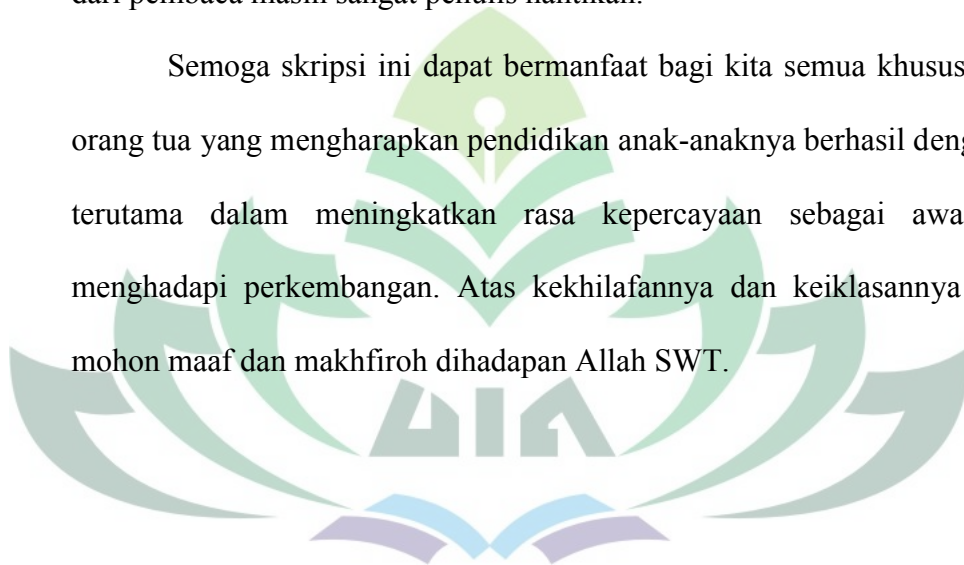
Mengingat masa kanak-kanak merupakan petualangan dan pembelajaran sejati yang penuh kejujuran dan merealisasikan pikiran dan mengekspresikan perasaannya. Semua orang tentu ingin membahagiakan anak-anaknya, melihat mereka tumbuh sehat, cerdas dan sukses dalam kehidupannya secara aktif baik secara jasmani maupun rohani. Dengan demikian penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru sebagai ujung tombak dari kualitas sumber daya manusia tentu guru sendiri masih banyak belajar agar menjadi seorang guru yang profesional, aktif dan menyenangkan serta kreatif inovatif dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak akan termotivasi dalam proses belajar mengajar dan bermakna bagi anak.
2. Untuk menjadi seorang guru yang kreatif, guru tidak perlu banyak untuk mengeluarkan biaya dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Karena guru dapat menggunakan saran dan prasarana yang sudah ada sehingga aspek perkembangan anak semuanya dapat berkembang secara baik dan seimbang.
3. Kepada sekolah hendaknya memberikan perhatian dengan menyediakan berbagai alat permainan edukatif lainnya mengembangkan kognitif anak.

C. Penutup

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah STW yang telah memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan ketentuan yang berlaku meskipun demikian penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembahasan skripsi ini banyak terdapat keliruan dan kekurangannya. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca masih sangat penulis nantikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orang tua yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama dalam meningkatkan rasa kepercayaan sebagai awal dalam menghadapi perkembangan. Atas kekhilafannya dan keiklasannya penulis, mohon maaf dan makhfiroh dihadapan Allah SWT.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2012 *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Permna Media Grup.
- Burhan Bungin, 2011 *Penelitian Kualitatif, Komunikasi Ekonomi, Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya* Jakarta: Kencana.
- Cognitive Styles And Psychological Fuctioning In Rural Sounth Africal School Students Understandiing Influences For Risk And Resilience In The Face Of Chronic Adversity” *Journal Of Adolescence*, Vol 4 No 9
- Cresswell, John W. 2014 *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Desmita, 2009 *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Dianne E Papalia Sally & Ruth, 2010 *Human Development Psikologi Perkembangan* Jakarta: Kencana.
- Eleanar Sautelle, Jhon Hattie, Daniel N. Arifin, 2015 Personality Resilience, Self Regulation And Cognitif Ability Relevant To Teacher Selection, *Journal Of Teacher Education*, Vol 40.
- Evaryianti, Tarigan, 2013 *"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menganyam Dasar dengan Menggunakan Metode Demonstrasi di TK Namorambe Medan."* Jurnal Bahas Unimed, Vol,8 No.5.
- Fatimah Ibda, 2013 *Perkembangan Kognitif:Teori Jean Piaget*, Vol 3 No 1.
- H. Stricland, Robet, Bowling Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid I, Edisi 6*. Jakarta : Erlangga.
- Ismail, Andang, 2007 *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* Yogyakarta:Pilar Media.
- Jacek Gwizdka What Adifference A Tag Claud Makes: Effects Of Tasks And Cognitive Abilities On Search Results Interfance Use, *Journal Rutgers University*, New Brunswick, Nj 08901, Usa Vol. 14 No. 4.

- Jhon W. Santrock, 2007 *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- Khadijah, 2016 *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Cetakan Pertama* medan: perdana mulyana.
- Masiton Dkk, 2011 *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Miles, Matthew B.; Huberman, A. Michael. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage.
- Moeslicatoen, R. 2004 *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta, Renika Cipta.
- Moloeng, Lexy 2008 *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung: PT. Rosdakarya.
- Ni Made Putri Masyuni, I Wayan Sujana, Luh Ayu Tirtayani 2017 Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pg-Paud, Volume 5 No1.
- Nilawati Tadjuddin, 2014 *Peneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*, Bandar Lampung: Hereya Media.
- Retnowati, Giyati, Rose Mini Agoes Salim, and Airin Y. Saleh. "Effectiveness of Picture Story Books Reading to Increase Kindness in Children Aged 5-6 Years." *Lingua Culturai* Vol 12 No 1
- Saghir Ahmad, Abid Hussain Ch, Ayesha Batool, Khadija Sittar, Misbah Malik, 2016 Play And Cognitive Development Formal Operational Perspective Of Piaget's Theory, Journal Of Education And Prattice, Vol 7 No 28.
- Siti Aisyah, dkk, 2009 *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiono, 2008 *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabeta.
- Sumanto, 2014 *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*, Yogyakarta: Caps.
- Sung-Ac-Chi, Seong Hyun Kini, Hayun Jin Kim, 2016 Problem Behaviours Of Kindergarners: The Afftects Of Chidren's Cognitive Ability, Creativity, And Self-Esteem, Journal Of Education, Vol 36 No 1.

Syafrimen, Noriah Mohd,dkk, 2016 *Delapan Cara Pembinaan Motivasi Di Kalangan Pendidik*,Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Pusat Permata Pintar Negara National University of Malaysia.

Syamsudin, 2015 *100 Permainan PAUD & TK*, Diva Kids, Jogjakarta.

Tapan Kumar Basatia dkk. 2015 MAI (Multi-Dimensonal Activity Based Integrated Approach) A Strategi For Cognitive Development Of The Learnes Et The Elementary Stage, (*Journal International Education Studies*, Us-china Education Review.

Taylor, Steven J.; Bogdan, Robert; Devault, Marjorie. 2015 *Introduction To Qualitative Research Methods: A Guidebook And Resource*. John Wiley & Sons.

Titik rahayu,syafrimen syafril,dkk, *Kualiti Guru, Isu Dan Gambaran Dalam Pembelajaran Stem*,Universitas Kebangsaan Malaysia,Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Yelda Delgoshaei, Neda Delavari, Applying multiple-intelligence approach to education and analyzing its impact on cognitive development of pre-chool children, journal social and behavioral sciences 32.

Yin, Robert K. 2012 *Studi Kasus Desain dan Metode*, Jakarta:PT Grafindo Persada.

**Lembar Observasi Cara Guru Dalam Pengembangan Kognitif
Melalui Permainan Bowling di TK Goemerlang
Kecamatan Sukarame Bandar Lampung**

Sumber Data : Guru

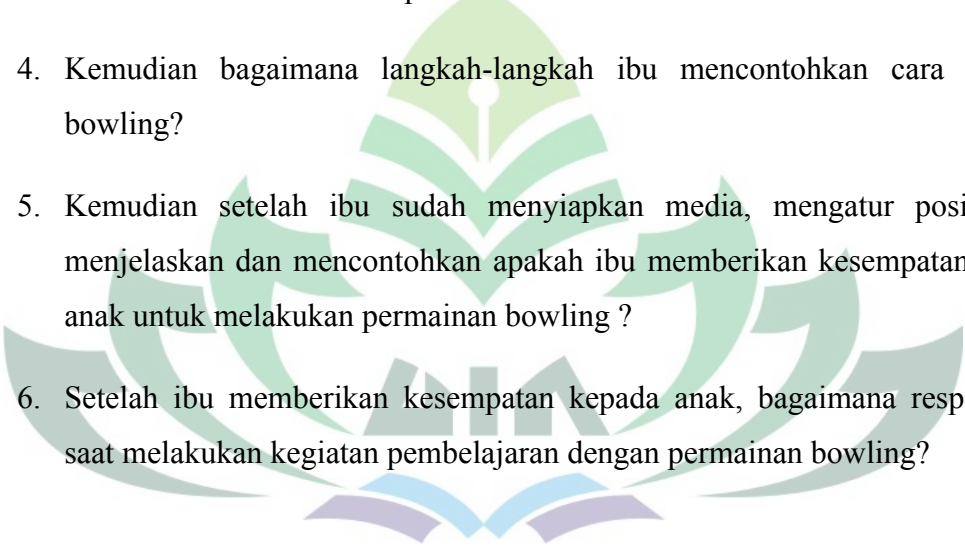
Metode/Istrumen : Observasi/Ceklis

No	Langkah-Langkah Dalam Permainan Bowling	Sub Indikator	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Menyediakan media atau alat yang menarik perhatian	Guru telah menyediakan beberapa alat atau media yang akan digunakan pada setiap kegiatan bermain bowling	√	
2	Mengatur posisi anak	Guru telah mengatur posisi anak menjadi dua baris yaitu yang kecil di depan dan yang besar di belakang dengan mengatur posisi anak supaya kegiatan berjalan dengan sportif	√	
3	Menjelaskan serta mencontohkan cara bermain bowling	Guru terlebih dahulu telah menjelaskan agar serta mencontohkan cara bermainnya agar saat melakukan proses kegiatan berjalan dengan lancar	√	
4	Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bowling.	Guru telah memberikan kesempatan terhadap anak untuk melakukan kegiatan yang telah di contohkan sebelumnya agar guru mengetahui kemampuan yang dimiliki anak	√	

**Kisi-Kisi Obsevasi Indikator Pencapaian Kemampuan Kognitif di Taman
Kanak-kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung**

Aspek	Indikator	Sub indikator
Perkembangan kognitif	Menyebutkan lambang bilangan	a. dapat menggunakan simbol atau benda untuk menyebutkan labang bilangan b. dapat menggunakan permainan edukatif untuk menyebutkan lambang bilangan
	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	a. Anak dapat menjelaskan benda yang ia pegang b. Anak dapat mempresentasikan benda yaag ada di sekitar
	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentu, ukuran	a. Dapat mengelompokan benda berdasarkan warna, ukuran bentuk

**Kerangka Wawancara Dengan Guru Taman Kanak-Kanak Gomerlang
Kecamatan Sukarame Bandar Lampung**

1. Bu, bagaimana cara ibu menerapkan permainan bowling untuk mengembangkan kemampuan kognitif ?
 2. Setelah ibu menyediakan media dan alat tersebut apa yang akan ibu lakukan?
 3. Lalu setelah ibu sudah mengatur posisi kegiatan permainan bowling apakah ibu memberikan arahan kepada anak ?
 4. Kemudian bagaimana langkah-langkah ibu mencontohkan cara bermain bowling?
 5. Kemudian setelah ibu sudah menyiapkan media, mengatur posisi serta menjelaskan dan mencontohkan apakah ibu memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan bowling ?
 6. Setelah ibu memberikan kesempatan kepada anak, bagaimana respon anak saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan permainan bowling?
- 

Hasil Wawancara Dengan Guru di TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung

P : Bu, dalam melakukan sebuah kegiatan dalam pembelajaran dengan permainan apa yang harus dilakukan sebelumnya ?

G: Sebelumnya saya menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pelaksanaan kegiatan.

P : Kemudian Bu, bagaimana cara ibu menerapkan permainan bowling untuk mengembangkan kemampuan kognitif?

G : Dalam menerapkan permainan bowling terlebih dahulu saya harus menyediakan beberapa media atau alat yang akan digunakan, dengan saya menyiapkan terlebih dahulu agar dalam melakukan kegiatan permainan berjalan dengan lancar.

P : Setelah ibu menyediakan media dan alat tersebut apa yang akan ibu lakukan?

G : Setelah saya menyediakan media dan alat kemudian saya mengatur posisi anak menjadi dua baris, karena dengan mengatur posisi, anak akan mudah untuk lebih paham dan juga dalam melakukan kegiatan akan berjalan dengan sportif.

P : Lalu setelah ibu sudah mengatur posisi kegiatan permainan bowling apakah ibu memberikan arahan ?

G : iya, setelah saya sudah mengatur posisi kemudian saya memberikan arahan dengan cara menjelaskan dan mencontohkan cara bermain bowling, karena dengan menjelaskan dan mencontohkan sebelum kegiatan di mulai itu sangatlah penting, karena agar anak untuk lebih jelas dan paham dalam melakukan kegiatan tersebut.

P : Kemudian bagaimana langkah-langkah ibu mencontohkan cara bermain bowling?

G : Cara mencontohkannya yaitu pertama saya berdiri dengan jarak 2 meter dari arah susunan pin, kemudian bola diletakan dibawah badan kemudian posisi badan condong kedepan dan badan setengah dibungkukkan, ketiga menggelindingkan bola menggunakan tangan kearah sejumlah susuanan pin selanjutn pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan), untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh. Lalu saya menghitung angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh.

P : Kemudian setelah ibu sudah menyiapkan media, mengatur posisi serta menjelaskan dan mencontohkan apakah ibu memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan bowling ?

G : iya, saya memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan bowling agar anak agar dengan pengetahuan yang diperoleh pada saat melakukan permainan dan menambah pengetahuan anak, melalui kegiatan-kegiatan pengembangan kemampuan kognitif

P : Setelah ibu memberikan kesempatan kepada anak, bagaimana respon anak saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan permainan bowling?

G : Respon anak pada saat kegiatan pembelajaran dengan permainan bowling berbeda-beda tetapi banyak anak yang antusias dan anak merasa senang saat kegiatan pembelajaran menggunakan permainan bowling.

Keterangan:

P : Peneliti

G : Guru



Saat Guru Mengatur Posisi Anak



Anak Sedang Menyusun Pin Menjadi Bentuk Segitiga



**Saat Anak Menyebutkan Angka Pada Setiap Pin Bowling Yang Mampu Di
Jatuhkan**







